
vtech®
V.SMILE®
LERN- UND TANZMATTE
Bedienungsanleitung

Liebe Eltern,

wir von VTech® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer ***Reihe V.Smile® Das Lernspiel-System*** *gekauft. Unsere* ***V.Smile®*** *Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

Die individuelle Gestaltung der ***V.Smile®*** *Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

Ihrem Kind und Ihnen wünscht ***VTech®*** *viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

Mehr Informationen zu ***VTech®*** *und weiteren* ***VTech®*** *Lernspielprodukten finden Sie unter:* ***www.vtech.de***

EINLEITUNG

V.Smile® Lern- und Tanzmatte – zusammen mit der V.Smile® Lernkonsole kann man nun kreativ spielen, tanzen und lernen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Die mitgelieferte Lernspiel-Kassette bringt viel Lern- und Tanzspaß mit verschiedenen Fitness-Spielen, Tanzspielen und klassischen Lernthemen mit Buchstaben, Zahlen, Matheaufgaben, Farben und natürlich mit viel Musik! Die altersgerecht abgestimmten Lerninhalte der **V.Smile®** Lernspiel-Kassette garantieren eine optimale Förderung Ihres Kindes.

Verschiedene **Schwierigkeitsstufen** bieten Ihrem Kind immer neue Herausforderungen und steigern somit das Selbstvertrauen.

Also, worauf warten Sie noch? Schließen Sie Ihre **Lern- und Tanzmatte** direkt an die Joystick-Buchse Ihrer **V.Smile®** Lernkonsole an und los geht`s! Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Malen und Lernen.



INHALT DER PACKUNG

1 x V.Smile® Lern- und Tanzmatte

1 x V.Smile® Lernspiel-Kassette TANZ MIT CENTER

1 x Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

WARN- UND SICHERHEITSHINWEIS

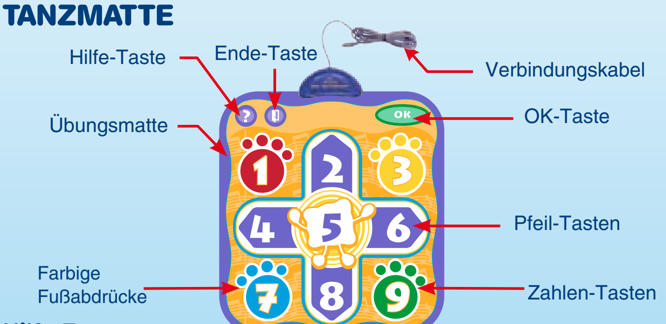
Alle Verpackungsmaterialien, wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton, sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs

und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur von Fachpersonal durchgeführt werden.

Dieses Lernspielzeug enthält eine lange Schnur, es ist daher nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

BESONDERHEITEN DER V.SMILE® LERN- UND TANZMATTE



Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste** ?, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, treten Sie zur Antwort auf den grünen Fußabdruck 9. Treten Sie auf den roten Fußabdruck 1 wird das Spiel fortgesetzt.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

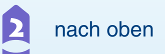
OK-Taste

Durch Auftreten auf die **OK-Taste** OK wird die momentane Auswahl bestätigt oder Sie können dadurch Spielanweisungen überspringen.

Pfeiltasten

Es gibt vier Pfeiltasten auf der Matte.

EINLEITUNG



nach oben

nach unten



nach links

nach rechts

Die Richtungspfeile werden in verschiedenen Spielen benötigt, um bestimmte Spielanweisungen zu befolgen. Die Richtungspfeile werden in der Bedienungsanleitung unter dem Punkt „Spiele“ explizit erklärt.

Farbige Fußabdrücke- Tasten

Es gibt vier Fußabdruck-Tasten auf der Matte

Fußabdruck Nummer 1	Fußabdruck Nummer 3
Fußabdruck Nummer 7	Fußabdruck Nummer 9

Die Fußabdruck-Tasten werden in verschiedenen Spielen benötigt, um bestimmte Spielanweisungen zu befolgen. Diese Fußabdrücke entsprechen den jeweils gezeigten Fußabdrücken in den Spielen.

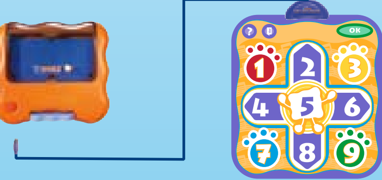
Verbindungskabel

Verbinden Sie das Kabel der **V.Smile® Lern- und Tanzmatte** mit der Joystick-Buchse des Spieler 1 von der **V.Smile® Lernkonsole**.

SPIELBEGINN

ANSCHLUSS AN DIE V.SMILE® LERNKONSOLE

Verbinden Sie das Kabel der **V.Smile® Lern- und Tanzmatte** mit der Joystick Buchse des Spieler 1 an der **V.Smile® Lernkonsole**.



Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile® Lernkonsolen** mit einer zweiten Lern- und Tanzmatte spielbar. Verbinden Sie das Kabel der zweiten Matte, wie abgebildet, mit der Joystick-Buchse von Spieler 2 an der **V.Smile® Lernkonsole**. Wenn zwei Lern- und Tanzmatten in der Lernkonsole eingesteckt sind, erfolgt die Spielauswahl über Spieler 1.

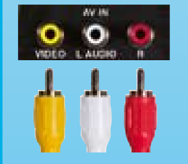


Hinweis: Wenn nur eine **Lern- und Tanzmatte** in die Joystick-Buchse von Spieler 2 an der **V.Smile® Lernkonsole** eingesteckt wird, funktionieren die **OK-Taste**, **Hilfe-Taste** oder **Ende-Taste** nicht. Bitte verbinden Sie daher die **Lern- und Tanzmatte**, im 1-Spieler-Modus, stets mit der Joystick-Buchse von Spieler 1 an der **V.Smile® Lernkonsole**.

ANSCHLUSS AN DAS FERNSEHGERÄT

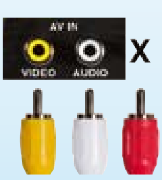
Hinweis: Bevor Sie die **V.Smile® Lern- und Tanzmatte** an Ihre **V.Smile® Lernkonsole** anschließen, prüfen Sie ob die **V.Smile® Lernkonsole** funktioniert. Drücken Sie dazu die **EIN-Taste** auf der Vorderseite der **V.Smile® Lernkonsole**. Die **EIN-Taste** sollte jetzt leuchten. Leuchtet diese nicht, prüfen Sie im Falle des Betreibens mit einem Netzteil, ob dieses richtig eingesteckt wurde. Im Batteriebetrieb überprüfen Sie bitte, ob die Batterien ordnungsgemäß eingelegt wurden. Achten Sie immer darauf, dass die Batterien richtig eingelegt werden. Falsch eingelegte Batterien können die ordnungsgemäße Funktion der **V.Smile® Lernkonsole** beeinträchtigen oder das Gerät beschädigen.
Vor dem Verbinden der **V.Smile® Lernkonsole** mit Ihrem Fernsehgerät schalten Sie bitte alle Geräte aus. Verbinden Sie die **V.Smile® Lernkonsole** mit Ihrem Fernsehgerät, indem Sie die farbigen Stecker (CINCH-Stecker) der **V.Smile® Lernkonsole** in die gleichfarbigen Video- bzw. Audio-Buchsen (CINCH-Stecker) Ihres Fernsehgerätes einstecken.

Für Fernsehgeräte mit Stereo-Audio-Eingängen



- Verbinden Sie den gelben Stecker des **V.Smile® Lernkonsolen-Kabels** mit der gelben Video-Buchse Ihres Fernsehgerätes.
- Verbinden Sie den roten und weißen Stecker des **V.Smile® Lernkonsolen-Kables** mit der roten und weißen Audio-Buchse Ihres Fernsehgerätes.

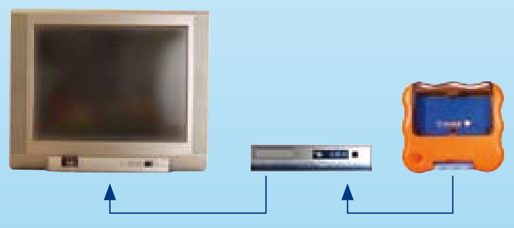
Für Fernsehgeräte mit einem Mono-Audio-Eingang

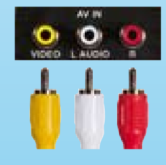


- Verbinden Sie den gelben Stecker des **V.Smile® Lernkonsolen-Kabels** mit der gelben Video-Buchse Ihres Fernsehgerätes.
- Verbinden Sie den weißen Stecker des **V.Smile® Lernkonsolen-Kabels** mit der weißen Audio-Buchse Ihres Fernsehgerätes.

ANSCHLUSS AN DEN VIDEORECORDER

Für den Fall, dass Ihr Fernsehgerät weder über Video- und Audio-Buchsen verfügt, gibt es zusätzlich die Möglichkeit, die **V.Smile® Lernkonsole** an Ihren Videorecorder oder DVD-Spieler anzuschließen. Voraussetzung ist, dass diese Geräte über die benötigten Video- bzw. Audio-Eingangsbuchsen verfügen.





- Verbinden Sie den gelben Stecker des **V.Smile® Lernkonsolen-Kabels** mit der gelben Video-Buchse Ihres Videorecorders.
- Verbinden Sie den roten und weißen Stecker des **V.Smile® Lernkonsolen-Kabels** mit der roten und weißen Audio-Buchse Ihres Videorekorders.

SPIELBEGINN

- Prüfen Sie zu Beginn, ob die **V.Smile® Lernkonsole** ausgeschaltet ist und das Verbindungskabels der Lern- und Tanzmatte eingesteckt ist in die Joystick-Buchse von Spieler 1 in der **V.Smile® Lernkonsole**.
- Stecken Sie die **V.Smile® Lernspiel-Kassette** fest in den Steckplatz auf der Vorderseite der **V.Smile® Lernkonsole** des Gerätes und achten Sie darauf, dass die Vorderseite der Kassette zu Ihnen nach vorne zeigt.
- Schalten Sie den Fernseher ein.

- Schalten Sie die **V.Smile® Lernkonsole** ein, durch Drücken der **Ein-Taste**.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile® Lern- und Tanzmatte** benötigt keine Batterien. Die Lern- und Tanzmatte wird über die **V.Smile® Lernkonsole** mit Strom versorgt.

AUSWAHL DES SPIELMODUS



Indem Sie auf die Matte treten können Sie verschiedene Spielmodi auswählen. Treten Sie auf die farbigen Fußabdrücke in den Ecken der Matte, um zwischen **Fitness-Spiele**, **knifflige Spiele**, **Musikbox** und **Einstellungen** zu wählen.

1. Fitness-Spiele

In diesem Spielmodus können Sie vier verschiedene Fitness-Spiele absolvieren. Sie haben die Wahlmöglichkeit die Spiele nacheinander oder als Einzelspiel zu spielen. Wenn alle vier Spiele erfolgreich abgeschlossen wurden, gibt es noch die Bonusrunde „Ultimative Fitness-Runde“ zu spielen.

2. Knifflige Spiele

In diesem Spielmenü können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Jedes Lernspiel bietet unterschiedliche Lerninhalte.

3. Musikbox

In diesem Menü kann nach Belieben ein Lied ausgewählt und dazu getanzt werden.

AUSWAHL DER SPIELMÖGLICHKEITEN



Die gewählten Einstellungen betreffen die Spiele der **Fitness-Runde** sowie die Spiele des Modus „**Knifflige Spiele**“. Bitte wählen Sie Ihre Einstellungen aus, bevor Sie einen Spielmodus auswählen.

Spieleranzahl: Spieler 1/ Spieler 2

Treten Sie auf den roten Fußabdruck, um den 1-Spieler-Modus oder auf den gelben Fußabdruck, um den 2-Spieler-Modus auszuwählen.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile®** Lernkonsolen mit einer zweiten Lern- und Tanzmatte spielbar. Diese zweite Matte muss in die Joystick-Buchse von Spieler 2 in die **V.Smile®** Lernkonsole eingesteckt werden, bevor die Anzahl der Spieler im Menü Einstellungen ausgewählt wird.

Schwierigkeitsstufe: leicht/schwer

Treten Sie auf den blauen Fußabdruck 7, um die leichte Schwierigkeitsstufe auszuwählen oder den grünen Fußabdruck 9 für die schwierigere Stufe.

SPIELSTART

- Nähere Beschreibungen zu den Fitness-Spielen finden Sie unter Spiele – Fitness-Spiele
- Nähere Beschreibungen zu den kniffligen Spielen finden Sie unter Spiele – Knifflige Spiele
- Nähere Beschreibungen zu der Musikbox finden Sie unter Spiele – Musikbox
- Nähere Beschreibungen zu Einstellungsmöglichkeiten finden Sie unter „Auswahl der Spielmöglichkeiten“

2-SPIELER-MODUS



Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile®** Lernkonsolen mit einer zweiten Lern- und Tanzmatte spielbar. Wenn zwei Lern- und Tanzmatten in der Lernkonsole eingesteckt sind, erfolgt die Spielauswahl über Spieler 1.

Während den Spielen können beide Spieler gemeinsam spielen. Es gibt 2 Status-Leisten auf dem Bildschirm zu sehen. Die linke Status-Leiste ist für Spieler 1, die rechte für Spieler 2. In den meisten Spielen ist die ausgewählte Spielfigur von Spieler 1 auf der linken Bildschirmseite zu sehen und die Spielfigur von Spieler 2 auf der rechten Bildschirmseite.

SPIELE

LERNINHALTE

Fitness-Spiele

Spiel 1	Gesunde Runde	Zuordnung von gesunden und nicht gesunden Lebensmitteln sowie von Gegenständen
Spiel 2	Zahlen-Sprung	Zahlen & Zählen
Spiel 3	Zwei-Schritte-Lauf	Richtungen folgen, Farben
Spiel 4	Tanzstunde	Zahlen & Merkfähigkeit

Knifflige Spiele

Lerninhalt

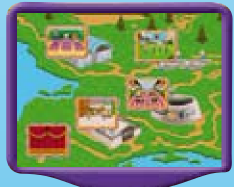
Spiel 1	Zahlen-Tanz	Farben, Zahlen, Zuordnung
Spiel 2	Buchstaben-Fahrt	Anfangsbuchstaben, Buchstabieren,
Spiel 3	Farben-Tore	Farben, Zuordnung, Mustererkennung
Spiel 4	Mathe-Tanz	Zählen, Addition und Subtraktion

Musikbox

Kreatives Tanzen, Musik, Rhythmus, Takt.

SPIELE: Fitness-Spiele





In diesem Spielmodus können Sie zwischen Fitness-Runde und Einzelspiel wählen.

Treten Sie auf den roten Fußabdruck 1, um die Fitness-Runde auszuwählen oder auf den gelben Fußabdruck 3, um Einzelspiel zu wählen.

Im Menü Fitness-Runde spielen Sie die vier Spiele nacheinander durch. Wenn alle vier Spiele erfolgreich absolviert werden, steht Ihnen noch die „Ultimative Fitness-Runde“ zur Verfügung.

Im Menü Einzelspiel können Sie je nach Wunsch eines der Fitness-Spiele auswählen.



Tippen Sie auf den entsprechend farbigen Fußabdruck, um ein Spiel Ihrer Wahl zu spielen. Treten Sie auf den roten Fußabdruck 1, um **Gesunde Runde** zu wählen. Tippen Sie auf den gelben Fußabdruck 3, um **Zahlen-Sprung** zu wählen oder auf den blauen Fußabdruck 7 für das **Spiel Zwei-Schritte-Lauf**. Für das Spiel **Tanzstunde** treten Sie bitte auf den grünen Fußabdruck 9.

SPIEL 1: GESUNDE RUNDE

Spielverlauf

In der Turnhalle stehen viele Trampoline. Versuche auf die verschiedenen Trampoline zu hüpfen. Während des Hüpfens kannst du verschiedene Gegenstände sehen, welche auf den Trampolinen erscheinen. Um deine Energie beim Hüpfen aufrecht zu erhalten musst du nun versuchen die gesunden Lebensmittel bzw. alle Lebensmittel zu bekommen, indem du auf die Trampoline hüpfst. Tritt dazu auf die Zahlen auf der Lern- und Tanzmatte, um deine Spielfigur auf die entsprechenden Trampoline hüpfen zu lassen. Wenn die Energieleiste voll ist, ist das Spiel zu Ende.

Im leichten Schwierigkeitsmodus sind vier Trampoline auf dem Bildschirm zu sehen. Diese Trampoline entsprechen den Zahlen 1, 3, 7 und 9 auf der Lern- und Tanzmatte. Versuche nur auf die Trampoline zu hüpfen auf denen etwas zu Essen ist. In der Schwierigkeitsstufe „schwer“ gibt es 9 Trampoline. Diese entsprechen den Feldern 1-9 auf der Lern- und Tanzmatte. In dieser Schwierigkeitsstufe gilt es nur gesundes Essen einzusammeln.

1	Trampolin Nummer 1
2	Trampolin Nummer 2
3	Trampolin Nummer 3
4	Trampolin Nummer 4
5	Trampolin Nummer 5
6	Trampolin Nummer 6
7	Trampolin Nummer 7

SPIELE

8	Trampolin Nummer 8
9	Trampolin Nummer 9



Lerninhalte:

Zuordnung von gesunden, nicht gesunden Lebensmitteln sowie von Gegenständen.

Einfach: Hier lernt man zwischen Lebensmitteln und Gegenständen zu unterscheiden. Ebenso werden die Vorteile von gesundem Essen erläutert.

Schwer: Hier lernt man zwischen gesundem und weniger gesundem Essen zu unterscheiden. Ebenso werden die Vorteile von gesundem Essen erläutert.

SPIEL 2: ZAHLEN-SPRUNG

Spielverlauf



Vor der Turnhalle spielen Kinder Gummihüpfen. Stell dich auf die Lern- und Tanzmatte und das Spiel kann losgehen. Der V.Smile Trainer sagt dir, wie oft du hüpfen sollst. Wenn das Seil bei dir ist musst du auf der Lern- und Tanzmatte hüpfen, um über das Seil zu springen. Die Kinder zählen dabei mit, wie oft du hüpfst. Wenn die Energieleiste gefüllt ist, ist das Spiel zu Ende.

Lerninhalte:

Zahlen & Zählen

Einfach: Zahlen lernen im Zahlenraum von 1 bis 10

Schwer: Zahlen lernen im Zahlenraum von 11 bis 20

SPIEL 3: ZWEI-SCHRITTE-LAUF

Spielverlauf

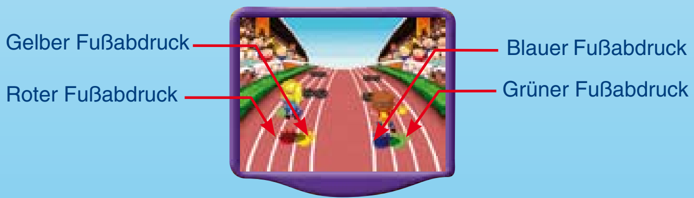
Auf der Tartanbahn sind viele Reifen zu sehen. Um das Rennen zu gewinnen musst du auf die entsprechenden Zahlen auf der Matte hüpfen, die du auf den Reifen siehst. Hüpfe dazu gleichzeitig auf die Zahlen oder Farben auf der Matte, die den Zahlen oder Farben entsprechen, die auf dem Bildschirm abgebildet sind. In der ersten Runde des Spiels gilt es auf

die Zahlen 4,5 oder 6 zu hüpfen, im zweiten Teil muss man den farbigen Fußabdrücken folgen. Es kann auch vorkommen, dass die Fußabdrücke auf dem Bildschirm verschwinden, in diesem Fall ist die Merkfähigkeit gefordert, da man auf die Fußabdrücke hüpfen soll die kurz zuvor noch angezeigt waren. Wenn die Ziellinie erreicht wurde ist das Spiel vorbei.

4	Reifen links
5	Reifen in der Mitte
6	Reifen rechts



1	Roter Fußabdruck auf der Bahn
3	Gelber Fußabdruck auf der Bahn
7	Blauer Fußabdruck auf der Bahn
9	Grüner Fußabdruck auf der Bahn



Lerninhalte:

Farben, Richtungen folgen

Einfach: Hüpfe auf die Fußabdrücke 4, 5 und 6 sowie auf farbige Fußabdrücke. Insgesamt gibt es 50 Reifen und Fußabdrücke auf der Bahn.

Schwer: Hüpfe auf die Fußabdrücke 4, 5 und 6 sowie auf farbige Fußabdrücke. Insgesamt gibt es 100 Reifen und Fußabdrücke auf der Bahn.

SPIEL 4: TANZSTUNDE

Spielverlauf

Auf dem Spielplatz der Schule siehst du Schüler die ein Tanzspiel spielen. Der V.Smile Trainer sagt dabei die verschiedenen Tanzschritte an und diese sind auch gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen. Du musst nun diese Schrittfolge nachtanzen, indem du auf die entsprechenden Zahlen auf der Lern- und Tanzmatte trittst. Wenn du 5 verschiedene Schrittfolgen getanzt hast, ist das Spiel beendet.

2	nach oben
4	nach links
6	nach rechts
8	nach unten

Lerninhalte:

Zahlen & Merkfähigkeit

Einfach: Die Schrittfolge umfasst 3 Schritte.

Schwer: Die Schrittfolge umfasst 5 Schritte.



Ultimative Fitness-Runde

Spielverlauf

Wenn alle oben beschriebenen Aufwärmspiele erfolgreich absolviert worden sind, kannst du nun an der ultimativen Fitness-Runde teilnehmen. Hierbei gibt es eine Übungsreihe mit verschiedenen Aufgaben zu bestehen. Wenn du alle Übungen schaffst darfst du dich Fitness-Meister nennen!





Vor und auch zwischen den Übungen muss man eine Strecke zu Fuß rennen. Tritt auf die Matte, um deine Spielfigur auf dem Bildschirm laufen zu sehen und um die nächste Übungsaufgabe zu erreichen. Je schneller du trittst, umso schneller läuft die Figur.

Bei der ersten Übung musst du so oft hüpfen, wie der V.Smile Trainer es möchte. Stell dich dazu auf die Lern- und Tanzmatte und hüpfe so oft wie

der Trainer es gesagt hat.



Bei der zweiten Übung musst du über eine Brücke laufen. Jedoch hat die Brücke einige Löcher. Du musst über die Löcher in der Brücke springen ohne dabei das Wasser zu berühren. Tritt auf die Matte, um über die Brücke zu laufen und hüpfe auf der Matte, um die Spielfigur über die Löcher springen zu lassen.



Bei der dritten Übung musst du springen. Stell dich auf die Matte und spring über das Seil, wenn es bei dir ist.

Einfach: Gegenstände auf den Strecken betreffen nur das Hüpfen. Es ist kein zeitlich limitiertes Spiel.

Schwer: Es gibt mehr Gegenstände auf den Strecken. Es ist ein zeitlich limitiertes Spiel.

Knifflige Spiele



Im Menü „Knifflige Spiele“ kannst du frei wählen, welches Lernspiel du spielen möchtest. Wähle das gewünschte Lernspiel aus durch Drücken des entsprechenden farbigen Fußabdrucks. Tritt auf den roten Fußabdruck 1, um das Spiel **Zahlen-Tanz** zu spielen. Durch Auftreten auf den gelben Fußabdruck 3 wählst du das Spiel **Buchstaben-Fahrt** aus und mit dem blauen Fußabdruck 7 das Spiel **Farben-Tore**. Durch Treten auf den grünen Fußabdruck 9 wird das Spiel **Mathe-Tanz** ausgewählt.

SPIEL 1: ZAHLEN-TANZ

Spielverlauf



In diesem Spiel siehst du verschiedene Blasen aus dem Lautsprechern kommen. Lass die Blasen platzen bevor sie die Decke erreichen.

Vor Spielbeginn muss als erstes eine Melodie ausgewählt werden. Tritt auf die farbigen

Fußabdrücke, um eine Melodie deiner Wahl zu wählen. Die Auswahl wird erweitert, wenn du auf die rechte oder linke Pfeil-Taste trittst.

1	Can Can
3	Twinkle Twinkle Little Star
7	Old MacDonald
9	When the Saints Go Marching In
4	vorheriger Bildschirm
6	nächster Bildschirm

Nachdem nun eine Melodie ausgewählt wurde geht es auch schon los mit dem Spiel. Verschiedene Blasen kommen aus den Lautsprechern heraus. Die Blasen kannst du platzen lassen indem du auf die gleichen Zahlen-Tasten auf der Matte trittst wie du sie in den Blasen siehst. Wenn du zusätzlich noch auf die Zahlen-Tasten mit der gleichen Farbe wie die abgebildeten Noten und Notenschlüssel trittst, kannst du ein schönes Feuerwerk sehen.

Blasen	Tritt auf die Matte, um sie platzen zu lassen
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9

Musiknoten	Tritt auf die Matte, um sie platzen zu lassen
𝄞	1
♫	3

SPIELE

	7
	9

Lerninhalte:

Farben, Zahlen, Zuordnung

Einfach: Blasen mit den Zahlen 1,2,3,4 und 6 gilt es zuzuordnen

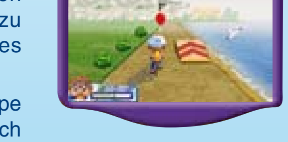
Schwer: Blasen mit Zahlen von 1 bis 9 gilt es zuzuordnen.



SPIEL 2: BUCHSTABEN-FAHRT

Spielverlauf

Auf einem Fahrradweg siehst du verschiedene Ballons mit Buchstaben darauf. Nun wirst du aufgefordert entweder den fehlenden Buchstaben des angezeigten Wortes zu finden oder alle Buchstaben des Wortes einzusammeln.



Um dein Fahrrad nach rechts zu lenken, tippe auf den rechten Pfeil mit der Zahl 6. Um nach links zu lenken, tippe auf den linken Pfeil auf der Matte mit der Zahl 4. Versuche die Baumstämme, die auf dem Fahrradweg liegen, zu umfahren. Wenn du eine Fahrradrampe siehst, tritt ganz schnell auf der Matte, um über die Rampe zu springen und den Buchstaben einzusammeln. Je schneller du auf der Matte trittst umso höher kannst du springen.

4	nach links lenken
6	nach rechts lenken

Lerninhalt:

Anfangsbuchstaben, Buchstabieren

Einfach: Der Anfangsbuchstabe eines Wortes muss eingesammelt werden.

Schwer: Alle Buchstaben eines Wortes müssen eingesammelt werden.

SPIELE

SPIEL 3: FARBEN-TORE

Spielverlauf

Auf dem Fußballfeld musst du in Richtung Tor rennen, um auf das Tor zu schießen und dadurch Punkte zu bekommen. Jedoch wirst du auf dem Weg zum Tor von anderen Spielern daran gehindert. Benutze deine Fußballfähigkeiten, um diesen Spielern auszuweichen, indem du auf die angezeigten Zahlen auf deiner Matte trittst.

Um ein Tor zu schießen musst du eine farbige Reihenfolge von Bällen sinnvoll ergänzen. Tritt dazu auf die farbige Zahl auf der Lern- und Tanzmatte, welche die angezeigte Reihenfolge mit der passenden Farbe ergänzt. Du kannst ein Tor nur schießen, wenn die Bälle passend fortgesetzt werden. Wenn die falsche Farbe gewählt wurde, hält der Torhüter den Ball. Nach 6 Fragerunden ist das Spiel beendet.





Lerninhalte:

Farben, Zuordnung, Mustererkennung

Einfach: Einfache Reihenfolgen müssen ergänzt werden. 3 Gegenspieler sind auf dem Platz.

Schwer: Schwierige Reihenfolgen müssen ergänzt werden. 5 Gegenspieler sind auf dem Platz.

SPIEL 4: MATHE-TANZ

Spielverlauf



Hier auf der Bühne gibt es einige Mathe-Aufgaben mit deinen Füßen zu beantworten. Löse die angezeigte Mathe-Aufgabe indem du auf die richtige Zahl auf der Lern- und Tanzmatte trittst. In der leichten Schwierigkeitsstufe kannst du mit beiden Füßen die Aufgabe beantworten. In der Schwierigkeitsstufe „schwer“ wirst du aufgefordert mit dem rechten

oder linken Fuß die Aufgabe zu beantworten. Wenn die Aufgabe richtig beantwortet wurde, lass deinen Fuß auf der Matte und beantworte dann die kommende Aufgabe mit deinem anderen Fuß. Nach 6 Aufgabenrunden ist das Spiel vorbei.

Lerninhalt:

Zählen, Addition und Subtraktion

Einfach: Zählen von 1 bis 9

Schwer: Additon und Subtraktion

MUSIKBOX

Spielverlauf

Wähle als erstes eine Melodie aus. Tritt dazu auf die farbigen Fußabdrücke auf der Matte. Ebenso kannst du auf die linke oder rechte Pfeil-Taste auf der Matte treten, um die Auswahl zu erweitern. Nachdem eine Melodie ausgewählt wurde kannst du nun beliebig zur Musik tanzen.



1	The Entertainer
3	Mary hat ein kleines Lamm
7	Alouette
9	Humpty Dumpty
4	vorheriger Bildschirm
6	nächster Bildschirm

PFLEGEHINWEISE

Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile®** Lernkonsole alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

FEHLERBEHEBUNG UND PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile®** Lernkonsole zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lern- und Tanzmatte aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile®** Lernkonsole führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile®** Lernkonsole weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile®** Lernkonsole (Entfernen von Batterien und Netzteil).

Die **V.Smile® Lern- und Tanzmatte** funktioniert nicht	• Verbindungskabel ist nicht in Joystick-Buchse von Spieler 1 in der **V.Smile®** Lernkonsole eingesteckt	• Vergewissern Sie sich, dass die Lern- und Tanzmatte fest in die Joystick-Buchse von Spieler 1 in der **V.Smile®** Lernkonsole eingesteckt ist.
	• Die Lern- und Tanzmatte wurde nach dem Einschalten der Konsole mit der Joystick-Buchse verbunden.	• Schalten Sie die **V.Smile®** Lernkonsole aus und wieder ein.

Für etwaige andere Verbindungsstörungen informieren Sie sich ggf. in der Bedienungsanleitung der V.Smile® Lernkonsole.

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken,

wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Hinweise zum Umweltschutz

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer

Beschreibung des Problems

Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________

______________ ______________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)



91-02088-403 (英)